



TRABAJO FIN DE MÁSTER

# WELCOME TO THE MACHINE

Autor

Emilio José Gutiérrez Tirado

Director

José Luis Navarrete Cardero

Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual

Curso: 2017/2018.



## **NOTA INFORMATIVA**

Bienvenido a la memoria explicativa del guion de *Welcome to the Machine*. En ella se explicarán diversos conceptos sobre el desarrollo del argumento y el sistema de juego.

Para acceder al guion completo es obligatorio utilizar el CD que acompaña a esta memoria, debido a que, por su complejidad, ha sido ideado y escrito para una posterior lectura multimedia. Para ello, el lector debe acceder al interior de CD, entrar en la carpeta “Welcome to the Machine” y abrir el archivo “Index” con su navegador predeterminado.



# **ÍNDICE**

<b>1. Ficha Técnica</b>	<b>Pág. 1</b>
<b>2. Introducción</b>	<b>Pág. 1</b>
<b>3. Influencias y su Importancia</b>	<b>Pág. 2</b>
<b>4. Sistema de Juego</b>	<b>Pág. 7</b>
<b>5. Universo del Juego</b>	<b>Pág. 11</b>
<b>6. Temáticas</b>	<b>Pág. 13</b>
<b>7. Personajes</b>	<b>Pág. 15</b>
<b>8. Presente y futuro del guion</b>	<b>Pág. 19</b>
<b>9. Referencias Bibliográficas</b>	<b>Pág. 20</b>



## **Ficha Técnica**

- Título del videojuego: *Welcome to the Machine*.
- Género del videojuego: RPG/Musical.
- Plataformas objetivo: PC, Xbox One, Playstation 4.
- Edad orientativa hacia la que se dirige el juego: jugadores mayores de dieciocho (18) años (contenido sexual, lenguaje inapropiado, etc.)
- Storyline: «Julio de 1969. Williams, un joven inglés de las *Midlands* inglesas que estudia en Londres, vuelve a su ciudad natal, Medtown, por vacaciones. Allí se reencontrará con Bob, un antiguo amigo, quien le presentará a Ian, un batería con el que Williams compartirá su mayor pasión: la música. Ambos iniciarán un camino que les llevará al estrellato, aunque no estará lleno de rosas.»

## **Introducción**

¿Por qué un videojuego?

Podemos empezar esta introducción con esa pregunta. ¿Por qué un videojuego? ¿Por qué he elegido el videojuego para contar esta historia y no el cine o las series?

Los videojuegos, en mi opinión, son el mejor medio audiovisual para contar una historia, ya que es el único que permite al consumidor del producto, en este caso el jugador, tomar control directo del protagonista. Esto hace que la conexión con los personajes y con el desarrollo de los acontecimientos sea mucho más cercana que en otros medios. No somos testigos de estos, sino que los vivimos, nos preocupamos por sobrevivir, por salvar a nuestros compañeros, por eliminar a nuestros enemigos... En definitiva, el videojuego nos hace partícipes. Y ahí radica su principal diferencia.

Llegados a este punto: ¿Qué es *Welcome to the Machine*?

*Welcome to the Machine* es la primera parte de una trilogía de videojuegos ambientada en los inicios de la masificación del Rock, a finales de los sesenta y principios de los setenta. Trata sobre el camino al éxito de una de las muchas bandas (en este caso ficticia) que alcanzaron la fama en aquellos gloriosos años. El jugador toma el control de Williams, un joven sin muchas aspiraciones que de repente ve su camino marcado por su amor a la música.

El objetivo de *Welcome to the Machine* es que el jugador sienta realmente que es un aspirante a estrella del rock: sus éxitos, sus miserias, sus dificultades, sus dudas... En resumen, se sienta inmerso en todos los ámbitos de la industria musical de la época.

## Influencias y su importancia

*Welcome to the Machine* es un RPG, acrónimo de *Role-playing game*.

Dentro de los videojuegos, los RPG siempre se han caracterizado por albergar los argumentos más complejos de la industria. frente a otros géneros con historias más simples y menos narrativas. Afortunadamente, en los últimos años otros géneros han apostado muy fuerte por un alto componente narrativo, véase casos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). *Dark Souls* (From Software, 2011), por ejemplo, se atreve con una narrativa no-lineal que incita al jugador a descubrir parte de su *lore*<sup>1</sup> y divagar sobre él. También se ha visto cómo incluso ha surgido un nuevo tipo de juego centrado exclusivamente en la narrativa, los llamados *walking simulators*, como *Firewatch* (Camposanto, 2016) o *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014), con una jugabilidad supeditada por completo al argumento.

Aun así, pienso que el RPG sigue siendo, a mi parecer, el mejor género para desarrollar y crear un argumento y mundo complejos, debido a dos características propias:

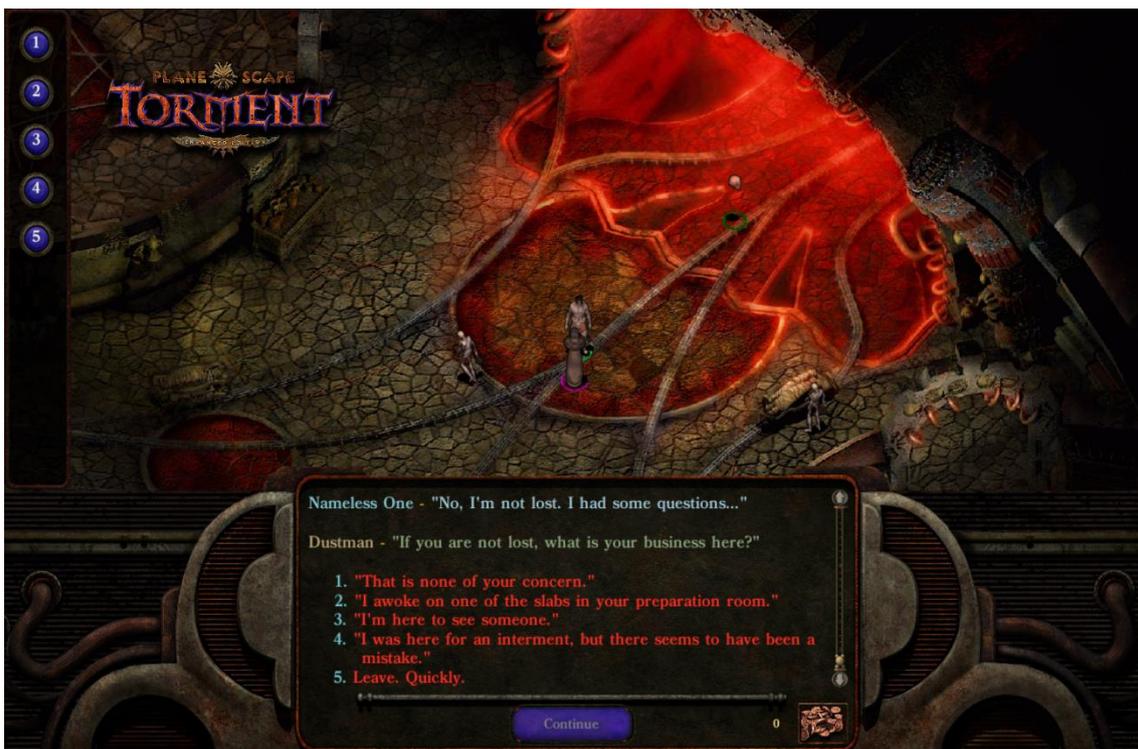
- La primera de ellas es la creación del personaje. Mientras que en otros géneros se controla a un personaje por defecto, en los RPG el jugador puede crear a su propio avatar, escogiendo su físico, sus habilidades e incluso, en algunos casos, su historia anterior al juego.
- La toma de decisiones, la cual considero la característica más importante de un RPG, ya que implica directamente al jugador como protagonista. Ser amable, ser borde, salvar a alguien, dejarle morir... El jugador decide en cada momento qué decir y qué hacer. No es testigo de una decisión, él elige y moldea la historia en base a sus propias elecciones.

Aunque son dos características que actualmente muchos juegos de otros géneros han tomado, fueron los RPG quienes las introdujeron en el mundo de los videojuegos (tomadas del rol de mesa) y los que mejor las representan.

RPG clásicos como la saga *Baldur's Gate* (Bioware), *Planescape Torment* (Black Isle), saga *Fallout* (Black Isle, Bethesda, Obsidian), la saga *Caballeros de la Antigua República* (Bioware, Obsidian) o *Dragon Age Origins* (Bioware) han sido claves en mi formación videolúdica y, por tanto, un espejo donde mirarme para escribir el guion de *Welcome to the Machine*.

---

<sup>1</sup> El Lore o trasfondo de un juego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia.





A ellos se les une títulos más actuales como la saga *The Witcher* (CDProjekt), *The Banner Saga* (Stoic), *Mass Effect* (Bioware), *Alpha Protocol* (Obsidian) o *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios), que han sabido hibridar lo mejor de los clásicos con mecánicas de juego más actuales, tomadas de otros géneros.



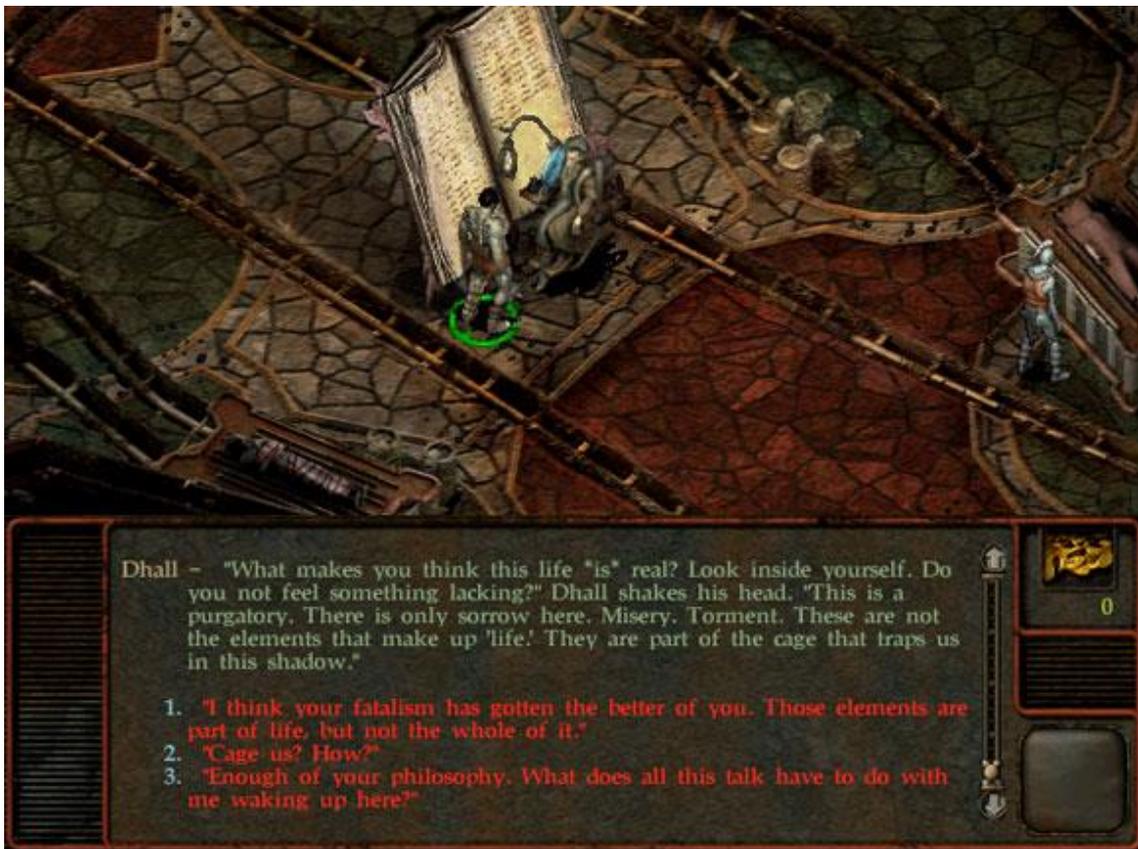


Por todo ello, *Welcome to the Machine* es un RPG, aunque con algunas novedades que después se describirán.

## Sistema de juego

El juego está dividido en tres partes muy diferenciadas, que confluyen entre sí:

En la parte **RPG** el jugador define su personalidad, eligiendo qué decir en los diálogos y tomando decisiones que después tendrán sus consecuencias tanto en las relaciones personales con tu entorno como en tu carrera, así como en las otras dos partes del juego. Se controlará a Williams en varios escenarios: hogares, estudios, *backstage*, escenarios, hoteles... Las misiones secundarias también se jugarán en este modo. Básicamente, aquí se reúne la parte narrativa del juego. He escogido *Planescape Torment* para ejemplificar con una imagen.



La parte de **Gestión** es la parte central del juego. Representa un calendario en el que se desarrollarán los viajes, las giras y en general el paso del tiempo. Se llevará a cabo con una animación de cómo el autobús/furgoneta/avión pasa por distintos lugares que será interrumpida por varios eventos. Estos serán:

- Ensayo: Ensayar para ganar experiencia. El ensayo también genera cansancio, por lo que el jugador puede sustituirlo por una situación aleatoria o directamente no

hacer nada y pasar el tiempo rápidamente. Aunque debe tener cuidado, porque sin la parte de experiencia que genera el ensayo no podrá mejorar y se estancará en conciertos más difíciles.

- Situaciones aleatorias: Suelen suceder en los mismos días que los ensayos, por lo que el jugador tendrá que elegir si ensayar o, por ejemplo, ir de fiesta. Se trata de un pequeño evento que puede hacer que el jugador suba experiencia o baje, cambie la afinidad con el grupo, obtenga algún estado alterado, como cansancio o adicción, etc.
- Concierto: Si el grupo está de gira o tiene contrato con alguna sala tocará conciertos cada pocos días. Se accederá a ellos desde el modo gestión.
- Evento de Historia: Al llegar a un día señalado, el juego volverá automáticamente al modo RPG.



He tomado prestada una imagen de la pantalla del modo gestión de *The Banner Saga*. Al igual que en éste, en *The Welcome to the Machine* habrá varios iconos que representarán:

1. Opciones del juego como tal: dificultad, gráficos, sonido, guardado...
2. Calendario con fechas, el cual irá avanzando junto a la historia del juego.
3. Cansancio de la banda: Con la llegada de las giras, Williams comenzará a sentir cansancio. El cansancio afectará a los conciertos, por lo es un aspecto que hay que cuidar.

4. Adicción: A partir de cierto momento entra el consumo de estupefacientes en juego. Estos serían como un *boost*<sup>2</sup> en otros juegos, es decir, una subida de nivel momentánea para paliar si el jugador no ha ensayado y subido de nivel de forma natural. El problema es que no se puede abusar de ellos, ya que la salud de Williams, representada mediante la barra de adicción, se verá afectada. Y si esto pasa el juego llegará al *game over*. El jugador deberá mantener un equilibrio.
5. El jugador deberá administrar el fondo común del grupo, que servirá para comprar, mejorar o reparar el equipo desgastado, como un RPG:
  - Comprar: Guitarras para Williams, bajos para Alan, partes de batería para Ian, micros para John, amplificadores, ropas estrafalarias... Todos estos objetos subirán las estadísticas de los cuatro miembros, además de los ensayos. (Ejemplos: una guitarra puede subir técnica, otra riffs, otra solos... Los ropajes y disfraces pueden subir carisma, etc.)
  - Mejorar: Puedes mejorar los instrumentos que ya tienes si pagas por ello.
  - Reparar: Los instrumentos, amplificadores, ropas, etc., pueden romperse (cuerdas, pieles de la batería, tela) o desgastarse. El jugador tendrá que tenerlo en cuenta si no quiere añadir dificultad a los conciertos.

La última parte es el **Juego musical**, es decir, los conciertos que el jugador toque a lo largo del juego. El objetivo de cada concierto y ensayo es que la barra de éxito no quede debajo del límite del concierto en concreto. La dificultad de los conciertos, es decir, el límite de la barra, aumentará a medida que se avance en el juego. Esa dificultad se deberá sobrellevar ganando experiencia mediante los ensayos y los conciertos.

Básicamente, se trata del sistema de cualquier RPG con subida de niveles. Las barras de cansancio y adicción, si están muy llenas, llegarán a afectarte de varias formas, como ver la pantalla borrosa o varias notas a la vez que te confundirán. También habrá puntos de afinidad con los compañeros, que se conseguirán según la actitud de Williams en conversaciones y en misiones secundarias. Estos puntos, acumulables, podrán usarse para potenciar la habilidad entre el grupo durante unos segundos, igual que el efecto que pueden hacer los estupefacientes, pero sin repercusiones de cansancio o adicción.

Los conciertos en *Welcome to the Machine* hacen la función de los combates de cualquier otro RPG. Son esenciales para avanzar la trama y si el jugador no consigue superarlos el juego se acabará.

Habrán tres tipos de conciertos, atendiendo al formato RPG clásico:

- Los ensayos, que harán las veces de enemigos normales para subir experiencia.

---

<sup>2</sup> Efecto positivo que mejora alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc.

- Los conciertos, los cuales se juegan directamente desde el modo gestión, serán los *semibosses*, más difíciles que los ensayos y también darán experiencia.
- Los *shows*. Estos van precedidos de una parte RPG, lo que significará que a nivel de trama son actuaciones muy importantes. Representarán los *bosses* o *final bosses*.



He elegido esta imagen de *Guitar Hero*, saga que popularizó el género musical, para ilustrar lo que sería la pantalla del sistema de conciertos/ensayos: la representación del mástil de la guitarra y las barras de éxito, cansancio y adicción a ambos lados.

## Universo del juego

Desde pequeño me ha maravillado el mundo del Rock de los sesenta y los setenta. No solo su música, sino sus historias, sus anécdotas, la industria... En definitiva, todo lo que rodea a las bandas y su arte.

La epopeya de Gilgamesh, La Ilíada, La Odisea... Si hay algo que no ha cambiado desde las primeras muestras de literatura de la Historia, es si tenemos que escribir una historia o basarnos en algún relato real, no elegimos a personas mundanas con vidas normales. Nos gusta soñar con personajes que tienen vidas extraordinarias, héroes que conquistan ciudades o protagonistas que inician un peligroso viaje en el que viven miles de aventuras que les hace crecer y madurar. Esa es la base principal del contador de historias, y medios como el cine y los videojuegos no son ajenos a ella.

A mi parecer las estrellas del Rock son esos héroes homéricos del siglo XX, personas que se salen de la norma, que viven una vida llena de anécdotas, aventuras y excesos, ajena a la de un ciudadano estándar. Semidioses que han ganado dinero y fama por sus habilidades innatas, las cuales no tienen el resto de los mortales, obviamente no sin esfuerzo.

¿No es acaso la vida de Tony Iommi, un pobre muchacho de clase baja que, incluso mutilándose las falanges de sus dedos trabajando en una fábrica consigue arreglárselas para crear un estilo y convertirse en una leyenda, una muestra perfecta del Viaje del Héroe? ¿No es Robert Plant, subido al escenario del Madison Square Garden, una suerte de Aquiles moderno?

La historia del *Welcome to the Machine* se inicia y se desarrolla en gran parte en Medtown, un pequeño pueblo ficticio en las *Midlands* inglesas, cuna de un estilo de rock más duro que después llamarían Heavy Metal.

Durante los años sesenta y setenta, el motor de la economía británica seguía siendo las industrias de producción, y las Tierras Medias inglesas eran el núcleo de todas estas industrias, dibujando un paisaje lleno de fábricas, minas y astilleros. Las familias que vivían en estas zonas solían ser de clase obrera, con poco nivel adquisitivo y no muchas aspiraciones más allá de comprarse una casa de protección oficial, las llamadas *council houses*<sup>3</sup>. Estos hogares solían ser pequeños, pero para unas familias que llevaban generaciones trabajando en las fábricas y acostumbradas a una dura vida de trabajo, era lo que había.

Me parecía interesante situar a los personajes de *Welcome to the Machine* en ese ambiente de fábricas y clase baja, ya que la historia que se cuenta no deja de ser, como se ha mencionado más arriba con Tony Iommi, un Viaje del Héroe. Además, me daba opción

---

<sup>3</sup> Yew, Desmond. (30 de junio de 2015). La sociedad inglesa de los años 70 [Entrada en blog]. El Imperio de Des. Recuperado de <https://elimperiodedes.wordpress.com/2015/06/30/la-sociedad-inglesa-en-los-anos-1970/>

a mostrar un poco la parte más áspera, decadente y realista de una sociedad inglesa que realmente estaba muy alejada de la Revolución del 68. La paz y el amor no eran la realidad de aquellas personas<sup>4</sup>. Y mucho menos de los músicos que crecieron en esas zonas medias.

Londres y Estados Unidos son los dos lugares que más marcan al grupo después de Medtown. He querido reflejar la llegada a la capital de unos paletos del interior de Inglaterra que no habían visto nada más allá de Birmingham y las Midlands, menos Williams que ha estudiado en la capital. Estados Unidos tenía una gran importancia en el negocio discográfico, ya que era un mercado enorme y muy abierto al rock británico. Además, significa para el grupo la llegada al Sexo, Drogas y Rock and Roll. El país americano era otro mundo, alejado de la vieja Europa.

La industria musical es otra pieza clave en *Welcome to the Machine*. En una época de ebullición donde las disqueras a veces contrataban a las bandas tan solo por llevar el pelo largo<sup>5</sup>, las discográficas tenían el control total del negocio musical, que a partir de esos años empezó a mover muchísimo dinero. La banda es fichada por una de las muchas discográficas (en este caso Oceanic Records es ficticia) que empezaron a operar durante aquellos años, siendo EMI la más grande de todas.

Mi intención es mostrar la sociedad de finales de los 60 y principios de los 70. Que *Welcome to the Machine* empiece días después de la llegada del hombre a la Luna no es casualidad. Era una época de cambio en todos los sentidos, con un mundo cada vez más globalizado, un Mayo del 68 que, aunque había fracasado políticamente, fue el germen de un cambio social que se haría patente a partir de esos años: revolución sexual, un individualismo marcado, una nueva época para el feminismo... Todo sin alejarme de la música.

---

<sup>4</sup> Osbourne, Ozzy. *I am Ozzy* (Nueva York, 2010) 54

<sup>5</sup> Mason, Nick. *Inside Out: A Personal History of Pink Floyd* (Londres, 2004) 34

## Temáticas

En *Welcome to the Machine* se abordan varios temas a lo largo del relato.

- El primero de ellos es el cumplimiento de los sueños. Glenn Tipton, guitarrista de Judas Priest y nacido en las Midlands, afirma en el documental *Heavy Metal Britannia* (BBC, 2010): “Tener que levantarte a las siete de la mañana para entrar a trabajar en la *British Steel* en una mañana helada hacia te daba la suficiente determinación para escapar de allí.” Williams, Ian, Alan y John ven la música como una vía de escape a la vida ordinaria que les espera en Medtown. No se ven capaces de vivir una vida así, por ello durante toda la historia del juego luchan, se arriesgan, sufren, dudan, se abaten... Pero acaban cumpliendo su sueño.
- La importancia de la familia. El ambiente en el que han crecido es determinante para todos los personajes del juego, sobre todo para John y Alan. No solo se explora las relaciones entre padres e hijos, sino las responsabilidades familiares, las promesas, la falta de apoyo, el desprecio, el amor... Todo influye en una época donde la autoridad de los padres por lo general duraba hasta bien entrada la veintena.
- El compañerismo y la amistad. Aunque esto queda sujeto a las decisiones del jugador, Williams puede escuchar a sus compañeros, ayudarles, acompañarles... En definitiva, profundizar en sus vidas y en sus personalidades. A través del relato los cuatro establecen una amistad que se irá afianzando y creciendo con el tiempo.
- Verse obligado a madurar en tiempo récord y todo lo que conlleva, como darse de bruces con la realidad del negocio musical, la falta de tiempo libre o el cansancio de una vida en la que el músico es esclavo de su propia pasión. Esto se observa sobre todo en Alan, que huye de una vida que no quiere para encontrarse otra que tampoco desea. Esta contradicción, a nivel jugable y narrativo, he intentado reflejarla en
- El papel de la mujer a principios de los setenta era, por desgracia, muy escueto en la sociedad y más aún en el mundo del Rock, aunque poco a poco iban empezando a despegar. No sería hasta mediados de los 70 y principios de los 80 cuando las mujeres empezarían a tomar un papel más importante, formando bandas propias y llegando al éxito. En *Welcome to the Machine*, Amy ejerce de ese motor de cambio, siendo tan importante en los inicios del grupo como los propios miembros o Bob, consiguiéndoles conciertos y aconsejándoles. No solo en ese aspecto, sino yendo en contra del modelo de chica tradicional inglesa, que en este caso sería Marlene.
- La vida en la carretera y el aislamiento. Muchos músicos de mi bibliografía coinciden en este tema. Y es que, aunque actualmente tenemos móviles e internet, en los setenta el hecho de estar de gira les aislaba completamente del exterior, tanto social como personalmente. He querido reflejar este aspecto en *Welcome to the Machine* haciendo que el jugador, durante los primeros capítulos, tenga acceso, por diferentes medios, a los sucesos que ocurrieron durante los años 1969 y 1970, para de forma gradual ir perdiendo la opción hasta ausentarse por

completo en los últimos capítulos. Al igual que la relaciones con más personas más allá de la banda y su equipo, evidenciándose en la progresiva desaparición de NPC<sup>6</sup> con los que interactuar.

---

<sup>6</sup> Acrónimo del término inglés *Non Playable Character* (Personaje No Jugable).

## Personajes

A continuación se expondrá una lista de los personajes del juego. Los personajes principales tendrán referentes físicos basados en músicos reales.

### GRUPO

- **Protagonista Williams (20 años):** El jugador es Williams, un estudiante de la Universidad de Londres que vuelve por vacaciones de verano a Medtown. Sus padres, trabajadores de la clase media-baja, han ahorrado toda su vida para que pudiera entrar en la Universidad y labrarse un futuro, ayudado también por las becas. Pero, tras dos años en la carrera, siente que no es lo suyo. Pasa más tiempo tocando la guitarra que estudiando, aunque por ahora consigue ir aprobando. Ese verano cambiará su vida, para bien o para mal, ya que por circunstancias argumentales entra en contacto con varios conocidos que harán que se replantee su sueño. [El físico de Williams será creado por el propio jugador con un editor]
  
- **Ian Bellamy (23 años):** Batería de la banda. Rubio, delgado y muy alto. Extrovertido y un poco arrogante. Trabaja en una de las muchas fábricas de la ciudad para pagarse su pequeño apartamento a las afueras en el que molesta a todos los vecinos ensayando. Su padre le abandonó cuando era pequeño y su madre murió en 1965. Tiene una hermana con la que no se habla. Ian hace las veces del líder de la banda, asumiendo todas las responsabilidades.



Imagen usada: Robert Plant.

- **John Evans (26 años):** Vocalista de la banda. Estatura media, ojos verdes y apuesto. Suele ser muy agradable, pero también muy pasional y se deja llevar fácilmente. Muy apegado a su madre viuda, ya que su padre murió en la Segunda Guerra Mundial. En el escenario una auténtica bestia que no para de gritar, de correr y de animar. Sobrevive trabajando en una pequeña compañía de teatro.



Imagen usada: David Coverdale.

- **Alan Beckett (18 años):** Bajista de la banda. Serio y retraído, procura no llamar la atención. De estatura media, trabaja en la taberna de su padre para ayudar a su familia. En el escenario no cambia su forma de ser, sin apenas moverse. Su bajo se expresa por él.



Imagen usada: John Deacon

## FAMILIARES

- **Carl Williams:** Padre de Williams, un hombre muy tradicional con un extenso bigote y sobrepeso que trabaja en las fábricas de Medtown. Aunque fue quien le compró su primera guitarra, nunca aceptó del todo su afición por la música, sobre todo por el Rock and Roll. Insistió, junto a su madre, que estudiara en la Universidad de Londres para así aspirar a una mejor vida fuera de Medtown.
- **Nancy Williams:** Madre de Williams, una ama de casa entrañable. Ella sí que le apoya en su afición por la música, aunque no se imagina otro futuro para Williams que una profesión de carrera, al igual que su marido.
- **Claire Bellamy:** Hermana mayor de Ian, muy parecida a él físicamente. Recién casada y con un hijo de tres años, no invitó a su boda a su hermano, con quien se lleva muy mal, ya que no acepta su modo de vida. Sin embargo, Ian sí que ama por encima de todo a su sobrino, al que va a ver una vez a la semana, único momento en el que los dos hermanos tienen algunas palabras, pero poco más.
- **Mary Evans:** Madre de John Evans. Otrora gran actriz de teatro. Como su marido, Eric Evans, murió luchando en la Segunda Guerra Mundial, tuvo que criar sola a su entonces hijo recién nacido. Una mujer fuerte y luchadora, aunque maniática y sobreprotectora con su hijo, con el que tiene una relación más allá de ser madre. Son amigos y confesores. Con una salud delicada, John la cuida cuando no está en el trabajo.
- **Bruce Beckett:** Padre de Alan, un hombre muy animado y extrovertido, debido a su profesión de tabernero. Luchó en la guerra con apenas veinte años, al igual que Eric Adams. Es una persona muy patriota y autoritaria. No tiene una buena relación con su hijo, al que ve demasiado tímido y flojo. Su sueño es que herede la taberna que tanto le costó montar y que él siga con el negocio, pero su hijo ya le ha manifestado varias veces que no quiere ese futuro para sí mismo.

## ALLEGADOS

- **Tom Brown:** Dueño del The Hole, uno de los pocos clubs locales de Dudley. Muy inteligente y con visión para los negocios. Además, es manager de varias bandas y tiene contactos en Birmingham y alrededores. Cuando ve a la banda, no duda en ofrecer sus servicios. Es una persona honesta, un padre para todos.
- **Bob:** Amigo de la infancia de Williams. Amante, del rock and roll y del Blues, aunque no toca ningún instrumento. Es el enlace entre Williams e Ian, ya que es quien se lo presenta al principio del juego. Al ser un manitas (trabaja de mecánico) se convierte en el primer pipa del grupo.
- **Amy:** Hermana de Alan. Es una chica dura y con mucho carácter, muy parecida a su padre. Contraria al modelo de chica inglesa tradicional, vive de acuerdo a las últimas revoluciones sociales. Ayuda al grupo en sus inicios, consiguiendo conciertos y contactos. Posible romance de Williams.

- **Marlene:** Antigua conocida de Williams. Una chica algo tímida y muy alegre, que trabaja en la sastrería de sus padres. Posible romance de Williams.
- **The Kings:** antigua banda de Ian, de la que se salió poco antes de empezar el juego por una pelea con el vocalista.
- **Chad:** Agente de Oceanic Records. Ficha al grupo cuando los ve en el Marquee.
- **Bruce:** Productor del primer disco de la banda.
- **Bobby:** *Road manager* de la banda en Estados Unidos.
- **Katie:** Posible *groupie* de Williams.
- **Grace:** *Groupie* de Ian, de la cual se acaba enamorando.

## **Presente y futuro del guion**

Actualmente el guion se encuentra en una primera versión, escrito y confeccionado para presentarlo como Trabajo de Fin de Máster en el Máster Universitario en Guion Narrativa y Creatividad Audiovisual, perteneciente a la Universidad de Sevilla.

La idea, como autor, es seguir trabajando en él y, si es posible, esforzarme para materializar la idea en un videojuego. No solo en el guion de esta primera parte, sino en el de las dos siguientes.

Tomé la decisión de dividir toda la historia que tenía pensada en principio en una trilogía debido a la posible longitud de la misma y mi inexperiencia en escribir guiones para videojuegos. Temí que, al ser una historia demasiado larga, el guion perdiera ritmo, por lo que concentré todas mis energías en una primera parte donde se desarrollarán los inicios del grupo, dejando el éxito y sus consecuencias para la segunda y el declive para la tercera. Decidí que la calidad primaría sobre la cantidad.

## Referencias Bibliográficas

### Videojuegos

- Baldur's Gate (Bioware, 1998)
- Caballeros de la Antigua República (Bioware, 2003)
- Guitar Hero (Activision, 2005)
- Planescape Torment (Black Isle, 1999)
- Rock Band (Harmonix, 2007)
- The Banner Saga (Stoic, 2014)

### Audiovisuales

- Bridger, S. (productor) & Rodley, C. (director). (2010). Heavy Metal Britannia [Documental] England: BBC.
- Kooper, M. (productor) & Rodley, C. (director). (2009). Prog Rock Britannia [Documental] England: BBC.
- Thompson, D. (productor) & Carmichael, I. (director). (2014). Deep Purple: Made in Japan [Documental] England: BBC.

### Obras Literarias

- Álvarez, Vicente. *Jethro Tull y el faro de Aqualung* (Barcelona, 2012).
- Davis, Stephen. *Hammer of the Gods: "Led Zeppelin" Unauthorised* (Nueva York, 2005).
- Guillot, Eduardo. *Historia del Rock* (Valencia, 1997).
- Mason, Nick. *Inside Out: A Personal History of Pink Floyd* (Londres, 2004).
- Osbourne, Ozzy. *I am Ozzy* (Nueva York, 2010).
- Weich, Chris. Y Nicholis, Geoff. *John Bonham: A Thunder of Drums* (Londres, 2001).

### Blogs

- Yes, Desmond. (30 de junio de 2015). La sociedad inglesa de los años 70 [Entrada en blog]. El Imperio der Des. Recuperado de <https://elimperiodedes.wordpress.com/2015/06/30/la-sociedad-inglesa-en-los-anos-1970/>